



## La citoyenneté

# UNE ÉDUCATION POPULAIRE 2.0 ?

La démocratisation des arts et des savoirs étant facilitée par les nouvelles technologies, l'enjeu politique consiste désormais à fonder une politique du temps libre à partir des défis d'émancipation posés par l'éducation populaire.

LIONEL ARNAUD

L'éducation populaire est à la mode. Après une période de quasi-ringardisation qui l'a vue être supplantée par l'institutionnalisation et la professionnalisation de l'animation socioculturelle dans les années 1970, de nombreux acteurs s'en réclament aujourd'hui, depuis les militants altermondialistes jusqu'à certains partis politiques, en passant par les syndicats et les associations. Mais de quelle éducation populaire parle-t-on ? Celle du temps périscolaire et des colonies de vacances gérés par les grandes fédérations agréées par l'État ? Des ONG qui, telles ATD Quart Monde ou Attac, entendent redonner aux plus faibles et plus généralement au « peuple » sa

capacité d'action et d'intervention ? Des petites associations qui œuvrent dans l'ombre et avec peu de moyens pour désenclaver les territoires et leurs habitants ? Des MJC et des centres sociaux ? Ou des squats d'artistes et autres « nouveaux territoires de l'art » qui réinventent tout autant le travail artistique que la relation aux populations ?

Mis à part quelques travaux collectifs émanant des grandes fédérations associatives, et qui ne dépassent pas le cercle étroit des professionnels de la profession, nous ne disposons pas de références susceptibles de définir ce qu'est l'éducation populaire, qui agit avant tout comme un mot-valise dont les contours épousent en fait les intérêts particuliers de ses acteurs ainsi que les évolutions historiques. L'avènement des nouvelles technologies et, avec elles, d'un nouveau rapport au travail et aux loisirs semble ainsi lui donner un nouveau souffle aujourd'hui en (ré)inventant de « nouvelles » formes de transmission *via* la « capacitation citoyenne » et la mise en place de multiples espaces d'initiatives, virtuels ou réels, qui favorisent la transmission et le partage des savoirs. Des initiatives et des outils qui, au-delà de la fascination pour les innovations technologiques qu'ils manifestent, interrogent à nouveaux frais le rôle et les missions de l'éducation populaire. Dès lors, et plutôt que de se concentrer sur des cadres institutionnels qui tendent nécessairement à s'appropriier, circonscrire et donc limiter son sens et ses fonctions, il importe d'en rappeler les enjeux historiques et sociologiques dans un contexte où le rapport à la culture et aux savoirs est en plein bouleversement.

### L'ÉDUCATION POPULAIRE, OU LA RÉVOLUTION CULTURELLE DU TEMPS LIBRE

Quels sont précisément le rôle et les missions dévolus à l'éducation populaire ? À défaut d'origine précise, la plupart des professionnels et des experts de cet espace social font référence à Condorcet, dont le *Rapport et projet de décret sur l'organisation générale de l'instruction publique [...] les 20 et 21 avril 1792* proposait une gigantesque réforme de l'instruction publique<sup>1</sup>. À cette aune, le projet d'une éducation conçue pour « la classe la plus nombreuse et la plus pauvre », selon le mot de Saint-Simon, désigne l'ensemble des activités scolaires, péri- et post-scolaires. Mais que vise exactement la mobilisation de ce temps hors travail ? La formation du citoyen, comme le souhaitait Condorcet ? Ou celle du tra-

vailleur, qu'il faudrait « conscientiser » et qui devrait « apprendre à se révolter » ? La lutte « contre le cabaret et l'alcoolisme », comme l'écrivait au début du xx<sup>e</sup> siècle Georges Deherme, initiateur de la première université populaire de Paris ? Ou le droit aux loisirs voire à la paresse, comme le proclamait en 1883 Paul Lafargue, le gendre de Karl Marx ? S'agit-il d'adapter les citoyens à un modèle de société, de mettre l'éducation populaire au service de l'insertion professionnelle ? Ou de faire des loisirs un lieu d'expression privilégié de nouvelles valeurs culturelles, comme l'appelait de ses vœux Joffre Dumazedier ? Des questions qui sont tout à la fois bouleversées et renforcées par la métamorphose de la société par le numérique et la coopération que celui-ci favorise.

Dès le début du xx<sup>e</sup> siècle, les progrès de l'automatisation associés aux luttes sociales ont permis de libérer progressivement du temps de loisir, en montrant qu'il était possible de produire autant, voire plus et mieux, en moins de temps. Les travailleurs ont ainsi gagné l'interdiction du travail des enfants, le droit à la retraite, les congés payés, la semaine de 40 heures puis de 35 heures... Des évolutions qui ne participaient pas seulement d'une visée hygiéniste et sociale, mais qui ont contribué à une véritable révolution culturelle dans la mesure où, comme l'a montré Pierre Bourdieu, être libre de son temps et ne pas être soumis aux nécessités pratiques (conçues comme des nécessités économiques) sont des conditions nécessaires à la formation du rapport réflexif, du rapport distancié au monde comme des dispositions esthétique et scolastique<sup>2</sup>. C'est en ce sens qu'il faut comprendre l'idée d'émancipation : la possibilité d'acquérir des dispositions affranchies des urgences pratiques et des problèmes à résoudre. Rappelons que c'est plus particulièrement à la fin du xix<sup>e</sup> siècle, avec l'affaire Dreyfus, que s'est imposée la nécessité d'éduquer le peuple au-delà de ce qu'on lui apprend à l'école, pour le soustraire aux fausses informations et, plus largement, aux manipulations idéologiques. L'objectif devient alors d'aiguiser la lucidité et l'esprit critique, et non plus seulement de transmettre des savoirs professionnels ou scientifiques. Or, si cette démarche a pu se développer à mesure que le droit permettait de libérer du temps, elle justifie finalement de dissocier l'éducation populaire du système d'enseignement traditionnel, pour en critiquer les attendus et/ou en compléter les approches pédagogiques, avec le projet de s'inscrire non pas contre, mais au sein des cultures et

des pratiques des communautés, qu'elles soient professionnelles, territoriales, générationnelles, culturelles... On touche ici à un des paradoxes de l'éducation populaire, dont le projet critique reste le plus souvent associé à l'action de l'État. Une situation ambivalente, renforcée dans les années 1960 par la mise en administration de la culture et du sport, mais qui tend aujourd'hui à être reconfigurée par l'arrivée des nouvelles technologies et, avec elles, des grands groupes industriels qui les détiennent et les promeuvent.

### LES NOUVELLES TEMPORALITÉS DE L'ÈRE NUMÉRIQUE

À beaucoup d'égards, les nouvelles technologies numériques réalisent l'utopie d'une démocratisation des arts et des savoirs, en même temps qu'elles permettent à chacun de s'exprimer et de participer librement à leur création et leur diffusion. Le développement du Web 2.0 a ainsi largement contribué à légitimer une « culture participative » jusqu'à défendue par les militants d'une éducation dite nouvelle ou mise en œuvre par les acteurs des fan cultures<sup>3</sup>. Reste que la baisse du temps de travail des salariés peut être consacrée à des occupations bien éloignées des questions esthétiques, scolaires et spéculatives. Ces dernières années, le temps hors travail a de fait subi une triple transformation.

C'est d'abord toute une économie du « clic » et de la consommation pulsionnelle qui a envahi le temps libre et qui fait vivre une nouvelle économie fondée sur des données diffusées gratuitement par les internautes. Les nouveaux enjeux de l'éducation populaire se jouent ici tout autant dans l'éducation aux médias que dans l'autodéfense numérique, la protection des données ou la maîtrise de l'open source. Le développement du numérique participe par ailleurs d'une économie du divertissement qui va bien au-delà de ce qui permet d'oublier les tracas de la vie réelle en étant absorbé dans le « spectacle » dénoncé en son temps par Guy Debord, pour poser un véritable défi à l'attention. Patrick Le Lay, le patron de TF1 qui se vantait jadis de vendre du « temps de cerveau disponible » à ses annonceurs, apparaît de ce point de vue comme le précurseur d'un nouveau type de « capitalisme mental » où la publicité, et plus généralement les technologies de l'attraction développées à une échelle industrielle par les mass media, agissent comme des outils

*« Temps de consommation, temps de divertissement, temps de production : la colonisation du temps hors travail par les nouvelles technologies pose d'immenses défis à l'éducation populaire. »*

d'exploitation de ce nouveau capital que constitue notre attention. Il serait toutefois trompeur de limiter la révolution numérique à des actes de consommation ou de divertissement qui donnent aux utilisateurs la possibilité de faire des choix limités (comme dans un jeu) ou de personnaliser leur expérience (comme dans une application), tant ces nouveaux outils permettent tout autant de donner la parole à celles et ceux qui ne l'avaient pas, que d'agir et de transformer notre environnement en prenant des décisions. Voire même, et paradoxalement, de réhabiliter les relations humaines et le contact avec la matière, à l'image de ces « tiers-lieux » que forment aujourd'hui les hackerspaces, fab labs, makerspaces et autres espaces de fabrication « ouverts ». Pour autant, s'il semble renouer avec les pédagogies actives valorisées par l'animation socioculturelle, ce « pouvoir de faire » favorisé par les nouvelles technologies n'en forme pas moins l'armature du « nouveau capitalisme » numérique<sup>4</sup>. Ainsi, les centres de recherche de l'entreprise de services technologiques Google (dotés de salles de repos avec chaises longues et chants d'oiseaux, de consoles de jeux, de hamacs pour se détendre ou encore de salles de massage et de fitness ultramodernes), tout comme la possibilité qu'elle accorde à ses employés de consacrer 20 % de leur temps de travail à ce que bon leur semble, ont largement contribué à populariser l'idée que, loin de s'opposer au travail, les loisirs sont un gage de motivation des salariés...

### L'ÉDUCATION POPULAIRE AUX DÉFIS DE LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Temps de consommation, temps de divertissement, temps de production : la colonisation du temps hors travail par les nouvelles technologies pose d'immenses défis à l'éducation populaire, dont le renouvellement ne peut se réduire à des innovations techniques et technologiques censées favoriser l'empowerment en même temps que la circulation des idées, des œuvres et des connaissances. Au risque, sinon, de réduire l'émancipation à un « individualisme en réseau », où chacun construit sa propre

enclave communautaire pour ne consommer que les contenus générés par ses semblables et former des groupes autour de valeurs spécifiques. Comme le souligne la sociologue Alice Marwick, les valeurs intégrées à la plupart des technologies de la culture participative numérique découlent d'aspirations méritocratiques, libertariennes et néolibérales<sup>5</sup>. Et si ces nouveaux outils valorisent le libre accès et facilitent l'expression des individus, ils le font dans une logique de performance et non de relation à l'autre. En d'autres termes, ces technologies sont conçues pour valoriser l'auto-expression des individus, quels qu'en soient les conséquences sur autrui ou les coûts pour la collectivité. Dès lors, il semble extrêmement important de rappeler que la participation doit d'abord et avant tout être comprise en termes socioculturels plutôt que technologiques.

À l'heure où certains mouvements culturels font du numérique à la fois leur cause et leur outil, ces distinctions formelles sont toutefois malaisées. De façon générale, les nouveaux styles d'engagement politique et culturel empruntent à ce que les jeunes connaissent déjà en tant que fans, consommateurs et membres de réseaux sociaux, ce qui leur permet d'ailleurs de contourner les rigidités des institutions traditionnelles, y compris celles qui sont communément associées à l'éducation populaire<sup>6</sup>. Mais si ces nouvelles capacités de communication participent d'une vision politique qui exige qu'un nombre toujours plus grand de personnes accèdent aux moyens de production culturelle, reste à savoir comment ces pratiques numériques peuvent exercer de l'influence au-delà de leur propre milieu. Et poursuivre un intérêt et une intelligence qui soient pensés collectivement, et non seulement individuellement. Tout occupés à leurs pratiques, les techniciens et les usagers de l'Internet n'ont en effet pas toujours conscience de la portée philosophique et politique de leurs actes. Or, l'enjeu n'est pas seulement de faire pression sur les décideurs politiques pour faire entendre telle ou telle voix ou grappiller quelques droits, mais d'imposer plus généralement à la société politique la prise en compte des biens communs que ces mouvements ont déjà établis et développés. D'abord en inventant un nouveau modèle social permettant de socialiser toutes les contributions aux richesses matérielles ou immatérielles de la société, à l'image des contributeurs de Wikipédia qui passent des heures à enrichir le savoir commun. Ensuite en s'engageant, comme le suggère le philosophe Yves Citton, dans l'éducation des affects, des

sensations esthétiques, des désirs et des plaisirs en mesure de limiter les « asymétries attentionnelles », certains cumulant sur eux beaucoup d'attention quand d'autres voient leur attention attirée et collectée industriellement. Parce que le traitement algorithmique des big data enferme nos comportements présents et futurs dans l'inertie des traces laissées par nos comportements passés, il s'agit ici d'excéder les attentes et les notifications suscitées par les profils statistiques, et de valoriser la curiosité, l'errance et l'erratisme comme des forces émancipatrices<sup>7</sup>. Et de rappeler que l'enjeu n'est pas seulement de permettre à tout un chacun d'accéder librement et gratuitement à la culture et aux savoirs, mais aussi de disposer de son temps à sa guise, et de se réinventer, sans préjuger de son utilité sociale ou économique. Le défi qui se pose aujourd'hui n'est donc pas seulement de préserver des « espaces de liberté » qui, à l'image de ces fameux « tiers-lieux », se révèlent en fait comme le principal cheval de Troie de la colonisation des loisirs par l'économie, mais bien de fonder une politique du temps libre, envisagé non comme un temps à occuper et à marchandiser, mais comme un temps véritablement libéré de l'emprise de la consommation, du divertissement et de la production.

1. Frédéric Chateigner, « "Considéré comme l'inspirateur..." Les références à Condorcet dans l'éducation populaire », *Sociétés contemporaines*, n° 81, 2011, p. 27-59.

2. Pierre Bourdieu, *Méditations pascaliennes*, Paris, Seuil, 1997.

3. Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York/Londres, New York University Press, 2006.

4. Michel Lallement, *L'Âge du faire. Hacking, travail, anarchie*, Paris, Seuil, 2015.

5. Alice Marwick, *Status Update: Celebrity, Publicity and Branding in the Social Media Age*, New Haven, Yale University Press.

6. Cf. Henry Jenkins, *et al.*, *By Any Media Necessary: The New Youth Activism*, New York/Londres, New York University Press, 2016.

7. Yves Citton, *Pour une écologie de l'attention*, Paris, Seuil, 2014.

### POUR ALLER PLUS LOIN

- Patrice Flichy, *Les Nouvelles Frontières du travail à l'ère numérique*, Paris, Seuil, 2017.
- Henry Jenkins, Mizuko Ito et Danah Boyd [2016], *Culture participative. Une conversation sur la jeunesse, l'éducation et l'action dans un monde connecté*, Caen, C&F, 2017.
- Hervé Le Crosnier, *En communs. Une introduction aux communs de la connaissance*, Caen, C&F, 2015.

Commentez cet article sur [nectart-revue.fr/revue-7-arnaud](http://nectart-revue.fr/revue-7-arnaud)